

## Harcművész iskola

# KÉPZETTSÉGEK

### *„néhány képzettség kiegészítés a m.a.g.u.s Új Tekercséhez”*

#### Harcművész iskola

**Elsajátítási mód:** Gyakorlással  
**Nehézségi kategória:** Ötös (nagyon nehéz)

Ynevi Harcművészek. Titkok és legendák főződnek hozzájuk, ám mióta Tiadlan megalakult sok minden megváltozott körülöttük. Mióta nők is járhatják az Utat, egyre több új stílus jelent meg, kikönnyítve a nem

mindig a niarei hagyományok alkotják, ám mostanság már újkeletű stílusok is megjelentek a színen.

A Harcművészeti Iskolák nem mind ugyanarra oktatják tanítványaikat, tehát néhányuk induló képzettségei egészen eltérhetnek a kasztnál leírtaktól. Játéktechnikailag annyi viszont mindig változik, hogy a Harcművészek induló Elsődleges Képzettségei között található 3. Fokú fegyverhasználat helyett 4. fokú Harcművész Iskolát kapnak. Egy Harcművész nem tanulhat meg 3-nál több stílust!

#### 1. fok

##### **Képesség-követelmények:**

Gyorsaság: 12, Ügyesség: 12

**Képzettség követelmények:**  
egyensúlyérzék 20%

**Képzettség pont igény:** 2 Kp

**Ismertetés:** A karakter már hallott a stílus létéről, sőt, könnyedén azonosítja is a harcosait támadásaikról és állásaikról. Nagy nehézségek árán megpróbálkozhat a használatával is, de körönként csak 1-et támadhat, méghozzá -15-tel módosított TÉ-vel. Az Iskolát még nem használhatja Chi-harcban.

#### 2. fok

##### **Képesség-követelmények:**

Gyorsaság: 13, Ügyesség: 14

**Képzettség követelmények:**  
nincsenek

**Képzettség pont igény:** 6 Kp

**Ismertetés:** A karakter ügyesen tudja használni a stílus alapjegyeit, de még nem képes speciális elemek használatára. Itt már nem jár levonás a támadásra, sőt, az eredeti módosítók felét (0,51-től felfelé kerekítve) is megkapja harcértékei mellé. Körönként 1-gyel kevesebbet támadhat, mint egyébként. Ez Chi-harc közben is érvényes, ha képes lenne alkalmazni.



**3. fok****Képesség-követelmények:**

Gyorsaság: 15, Ügyesség: 14

**Képzettség követelmények:**

akrobatika 1.fok

**Képzettség pont igény: 18 Kp**

**Ismertetés:** A karakter, akárcsak a fegyverhasználat képzettségénél, egyetlenegyszer megnövelheti Gyorsaság vagy ügyesség képzettségét, egyetlen ponttal. Természetesen a faji maximumot nem lépheti át. Normális számú támadásra jogosult.

**4. fok****Képesség-követelmények:**

Gyorsaság: 17, Ügyesség: 16

**Képzettség követelmények:**

akrobatika 2.fok

**Képzettség pont igény: 25 Kp**

**Ismertetés:** A karakter tényleg mestere a Stílusnak. Megkapja a teljes módosítókat, amik a stílussal `járnak`, normális számú támadásra jogosult. Igen sok rend hallott már róla.

**5. fok****Képesség-követelmények:**

Gyorsaság: 20, Ügyesség: 18

**Képzettség követelmények:**

akrobatika 4.fok, ugrás 60%

**Képzettség pont igény: 40 Kp**

**Ismertetés:** A karakter tökéletes mester. Szinte az összes létező rend hallot már róla, sőt, képes akár saját stílus kialakítására is. Ebben a stílusban a KÉ, TÉ, VÉ összege nem haladhatja meg a 40-at, mindössze ennyi a megkötés, illetve, ha a sebzés k6+1-nél nagyobb (ide számít a k10, a 2k6, stb. is), akkor mindössze 1 támadásra jogosult a körben. Ez Chi-harcban mindössze 1-gyel kevesebb támadást jelent. Pusztá kézzel megkapja a Mestervágás képzettséget 1. fokon, amit ezután mint Másodlagos képzettséget fejleszthet. Túlütés küszöbe 5 ponttal csökken, azaz elég 45 ponttal túldobnia ellenfele Védőértékét, hogy Túlütés következzen be.

A képzettség 6. fokára számos példa akad, mid legendákban, mind pedig valós személyeknél. A legendáknál példaként említhatjuk akár az Égi Gyermeket, akár Szekugu Okira mestert. A létező személyek közt elsősorban a mindenkori Dorchat kell említenünk, akinek tudására nézve az 5. Fok

szinte sértés lenne. Ám ha a Dorcha mindössze 6. Fokon műveli a harc művészetét, akkor elképzelhető, hogy az Égi Gyermekek tudása még az övét is meghaladta, hiszen valahogy le kellett győznie. Ekkor viszont tudunk egy példát a képzettség 7. fokára is, ami viszont emberi lény számára már elérhetetlen, mind fizikailag, mind szellemileg.  Sokak szemé  
Yadegori mestert is itt lehetne említeni, ám mivel ezzel sok történész nem ért egyet, még nem nyert bizonyítást a tudása.

**Vadonjárás****Elsajátítási mód:** Tapasztalással**Nehézségi kategória:** Hármás (?)

A vadon ismeretét szinte minden nép elsajátította magának: milyen állatok és növények ehetőek, mely gombák mérgezőek, milyen veszélyeket rejt az élőhely. Később ebből fejlődött ki pl. a herbalizmus is. Ezt a képzettségek a nem városban nevelkedett elfek, az Arel-papok 4., a nem városi félelfek, az erdőlakó szerzetesek és remeték 3., az erdőben felnevet harc- és kardművész tanítványok pedig 2. fokon ismerik induláskor, azaz 1. szinten. Azok az elf karakterek, akik az őshazából származnak és 200 évesnél idősebben hagyták el hazájukat, elképzelhető, hogy 5. fokon művelik a képzettséget.

Figyelem! A vadonjárás képzettség mindig egy adott környezetre vonatkozik! Így megkülönböztetünk erdő-, magashegység-, sztyeppe-, tenger és óceán-, őserdő-, sivatag-, mocsár-, stb. járást. Azt, hogy az adott környezet mihez tartozik, mindig a KM hivatott eldönteni.

**1. fok****Képesség-követelmények:**

Intelligencia: 6, Érzékelés: 6

**Képzettség követelmények:**

nincsenek

**Képzettség pont igény: 2 Kp**

**Ismertetés:** A karakter, ha az adott terepre kerül képes ellátni magát növényekkel, amik 80%-ban nem mérgezőek. Ismeri a nagyobb veszélyforrásokat, mint pl. magashegységeknél a lavinát, és az ezek elleni lehetséges védekezést. Kimenteni mást vagy

önmagát még nem képes ilyen helyzetekből, de az (a KM megítélése után) ilyen veszélyforrásokra + módosítókat adhat a Veszélyérzőképesség-próbánál. Tisztában van továbbá az itt élő állatok és növények 30%-ával, és ezeket fel is ismeri.

## 2. fok

### Képesség-követelmények:

Érzékelés: 8

### Képzetségi követelmények:

herbalizmus 1.fok

### Képzetségi pont igény: 5 Kp

**Ismertetés:** A karakter már az itteni növény- és állatvilágnak 50-55%-ával tisztában van, ezek közül már pár gyógynövényt is képes hasznosítani. Két ember vagy egy ember és egy hátságállat ellátását képes csak növényekből és gombákból megoldani. Már jóval több veszélyt felismer, pl. a föld nedvességéből a lehetséges áradásokat egy vízmérésben. A Veszélyérzőképesség módosítók maximum 15%-lehet. Ismeri már néhány fa égési tulajdonságait. Ezeknek a száma max. 10.

## 3. fok

### Képesség-követelmények:

Intelligencia: 10, Érzékelés: 10

### Képzetségi követelmények:

herbalizmus 2.fok, vadászat 1.fok

### Képzetségi pont igény: 12 Kp

**Ismertetés:** A karakter a környezet flórájának és faunájának a 70%-át ismeri, ezek között jónéhány gyógynövényt, a fák égési tulajdonságait, a fellelhető gombák javarészét. Már állatokat is képes elejteni egy kis szerencsével és még egy embert képes ellátni étellel.

## 4. fok

### Képesség-követelmények:

Intelligencia: 13, Érzékelés: 13, Ügyesség: 11

### Képzetségi követelmények:

vadászat 2.fok

### Képzetségi pont igény: 18 Kp

**Ismertetés:** A karakter szinte az egész tájat ismeri, az állatok, a növények és a gombák jórészét (több, mint 85%-át), az

ehetőtől a halálos mérgűig. A fák közül a legjobbat választja a tűzrakáshoz, a veszélyekre már megérzékből következtet, erre a módosító minimum 10%, maximum 50. Akár egy kisebb csapatot (7 főig) is képes étellel ellátni.

## 5. fok

### Képesség-követelmények:

Érzékelés: 16, Intelligencia: 16, Ügyesség: 16

### Képzetségi követelmények:

vadászat 3.fok, herbalizmus 3.fok

### Képzetségi pont igény: 25 Kp

**Ismertetés:** A karakter az összes lényt ismeri az adott környezetben, tudása tényleg 100%-os és már-már kiterjed az ismert környezetet körülvevő élőlényekre is (ez 10%). Egy századot is elláthatna étellel, de valószínűleg ennyit nem tud fellelni egy helyen.

A képzetségi 6. fokára rengeteg példa akad: az összes őshazájukban élő elfet ide lehet sorolni. A maguk nemében ide tartoznak az aquirók is, akiknél az örök sötétséget senki nem ismeri jobban.

Kaszt	Harcművész iskola	Vadonjárás
Harcos	Másodlagos	Másodlagos
Gladiátor	Tiltott	Tiltott
Fejvadász	Elsődleges	Másodlagos
Lovag	Tiltott	Tiltott
Bajvívó	Tiltott	Tiltott
Barbár	Tiltott	Elsődleges
Amazon	Másodlagos	Elsődleges
Tolvaj	Tiltott	Másodlagos
Bárd	Tiltott	Másodlagos
Pap	Tiltott	*KM*
Paplovag	Tiltott	Tiltott
Harcművész	Elsődleges	Elsődleges
Kardművész	Elsődleges	Elsődleges
Boszorkány	Tiltott	Másodlagos
Boszorkánymester	Tiltott	Tiltott
Tűzvarázsló	Tiltott	Másodlagos
Varázsló	Tiltott	Tiltott
Pszí-mester	Tiltott	Tiltott
Illuzionista	Tiltott	Tiltott

A papok között képtelenség így megállapítani, hogy melyik számára tiltott vagy éppen elsődleges, hiszen ahány isten, annyi féle pap, így ennek a megállapítását a KM döntésére bizzuk. (Az azonban biztos, hogy pl. az Arel-papok számára mindenképp Elsődleges)

2000.09.04.

Szerző: Tauri

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

